



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN INICIAL (REDISEÑADA)**



**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN INICIAL**

TEMA:

Uso de juegos educativos para potenciar el aprendizaje de los niños de Educación Inicial, de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón, ciudad Babahoyo, provincia Los Ríos, período lectivo 2022 – 2023.

AUTORAS:

Ibarra Macias Angela María
Vecilla Delgado Viviana Angelica

DOCENTE :

MsC. Gilma Tablada Martínez

BABAHOYO – ECUADOR - 2022



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN INICIAL (REDISEÑADA)



DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación, es el fruto de mi esfuerzo y responsabilidad constante en el cual le dedico a Dios por ser el creador del universo por haberme regalado la vida, a mis padres por su apoyo incondicional, quienes me brindan su alegría y cariño, como muestra del aprecio que siento hacia ellos seguiré por la ruta del saber y superación con el tesón y esfuerzo que me caracteriza para ser un ejemplo de superación para mi familia.

Ibarra Macias Angela María

La presente tesis está dedicada a Dios por haberme dado la bendición de concluir mi carrera. A mis hijos que cada día al ver sus caritas me daban esas fuerzas por luchar y seguir con mis estudios. A mi padre, aunque físicamente no esté conmigo puedo sentir que me cuida desde el cielo y está feliz por este logro. A mi madre que siempre me enseñó a luchar por mis sueños dándome los mejores principios de vida.

Vecilla Delgado Viviana Angelica



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN INICIAL (REDISEÑADA)



AGRADECIMIENTO

Primeramente, agradezco a Dios por guiarme por el camino correcto, por darme sabiduría e inteligencia. A mis padres por su apoyo incondicional y a mis hermanas(o) que son mi fuente de inspiración para superarme cada día y prepararme como una profesional al servicio de la comunidad.

A mi tutora de proyecto, Msc. Gilma Tablada Martínez, por su paciencia, enseñanzas y por compartir sus conocimientos para poder llegar al objetivo propuesto. Mi gratitud profunda a la Universidad Técnica de Babahoyo, a la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación, por impulsar nuestra profesionalización, a nuestros docentes quienes con sus sabias enseñanzas nos guiaron, por el camino del saber y del bien con la premisa de formarnos como personas responsables.

Ibarra Macias Angela María

Primeramente, le doy gracias infinitas a Dios, por la brindarme fortaleza, vida y salud a lo largo de mi trayectoria estudiantil. Agradezco a mis docentes de Educación inicial por todos sus conocimientos impartidos en las aulas de clases y por un ejemplo y guía a lo largo de mi carrera.

Agradezco mi tutora Msc. Gilma Tablada Martínez por su paciencia, su ayuda, su dedicación y sus enseñanzas he podido culminar mi proyecto por lo que le agradezco enormemente su ayuda. Mi agradecimiento con todo mi cariño a la Universidad Técnica de Babahoyo y sus autoridades por permitirme adquirir mis conocimientos en sus aulas. Y finalmente agradezco también a mi compañera Karina Garcia Altamirano por su amistad incondicional durante toda mi carrera de corazón a todos. Muchas Gracias.

Vecilla Delgado Viviana Angelica



Índice general

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	¡Error! Marcador no definido.
AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL	¡Error! Marcador no definido.
CERTIFICADO FINAL DE APROBACIÓN DEL TUTOR.	¡Error! Marcador no definido.
INFORME FINAL DEL SISTEMA DE COMPILATIO	¡Error! Marcador no definido.
Índice de gráficos	vi
Índice de fotos	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
CAPÍTULO I. 1	
INTRODUCCIÓN	1
1.1. Contextualización de la situación problemática	2
1.1.1. Contexto Internacional	2
1.1.2. Contexto Nacional	2
1.1.3. Contexto Local	2
1.2. Planteamiento del Problema	3
1.3. Justificación	3
1.4. Objetivos de investigación	4
1.4.1. Objetivo general	4
1.4.2. Objetivos específicos	4
1.5. Hipótesis	4
CAPÍTULO II.- MARCO TEORICO	5
2.1. Antecedentes	5
2.2. Bases teóricas	5
CAPÍTULO III.- METODOLOGIA	15
3.1. Tipo y diseño de investigación.	15
3.2. Operacionalización de variables.	15



3.3. Población y muestra de investigación.	18
3.3.1. Población.	18
3.3.2. Muestra.	18
3.4. Técnicas e instrumentos de medición.	18
3.4.1. Técnicas	18
3.4.2. Instrumentos	19
3.5. Procesamiento de datos.	19
3.6. Aspectos éticos.	29
CAPÍTULO IV.- RESULTADOS Y DISCUSION	31
4.1. Resultados	31
4.2. Discusión	34
CAPÍTULO V.- CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	36
5.1. Conclusiones	36
5.2. Recomendaciones	36
Referencias bibliográficas	38
Anexos	42
Índice de tablas	
Tabla 1	16
Tabla 2	17
Tabla 3	18
Tabla 4	19
Tabla 5	20
Tabla 6	21
Tabla 7	22
Tabla 8	23
Tabla 9	24
Tabla 10	25



Tabla 11	26
Tabla 12	27
Tabla 13	28
Tabla 14	31
Tabla 15	32

Índice de gráficos

Gráfico 1	19
Gráfico 2	21
Gráfico 3	22
Gráfico 4	22
Gráfico 5	24
Gráfico 6	25
Gráfico 7	26
Gráfico 8	27
Gráfico 9	28
Gráfico 10	29
Gráfico 11	32
Gráfico 12	33

Índice de fotos

FOTO 1	42
FOTO 2	43
FOTO 3	43
FOTO 4	44



RESUMEN

El juego educativo es una estrategia principal y de suma importancia en educación inicial porque ayuda en el desarrollo del aprendizaje de los niños mediante el cual ellos se conocen a sí mismos y al entorno que los rodea. Además, no es la única forma que existe para desarrollar el conocimiento, distintas opiniones de los autores y la manera de llevar a cabo el juego por parte de los docentes.

La investigación que se realizó además de analizar la importancia que se le da al juego educativo a través de las distintas actividades, se centra en la forma de que a través del juego el niño aprende. Por tanto, consideramos que indagar acerca del juego puede ser un gran reto que nos ayuda a pensar de manera diferente sobre de cómo se utiliza en las aulas y esta forma, podemos mejorar nuestras experiencias como futuras docentes parvularia, fomentar una mejor adquisición del conocimiento, utilizando como metodología de aprendizaje el juego.

Palabras claves: Juego educativo, importancia, aprendizaje, actividad lúdica.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN INICIAL (REDISEÑADA)



ABSTRACT

The educational game is a main and extremely important strategy in initial education because it helps in the development of children's learning through which they know themselves and the environment that surrounds them. In addition, it is not the only way that exists to develop knowledge, different opinions of the authors and the way of carrying out the game by teachers.

The research that was carried out, in addition to analyzing the importance given to the educational game through the different activities, focuses on the way in which the child learns through the game. Therefore, we consider that inquiring about the game can be a great challenge that helps us think differently about how it is used in the classroom and in this way, we can improve our experiences as future nursery teachers, promote a better acquisition of knowledge, using the game as a learning methodology.

Keywords: Educational game, importance, learning, playful activity.



CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

El juego educativo es una estrategia importante que toda docente debe tomar en cuenta para el aprendizaje de los niños, ya que estos desarrollan de mejor manera sus estrategias de aprendizajes para socializar con sus demás compañeros y llegar a la armonía en el aula. Asimismo, motivar a los padres de familia a ser parte de las actividades recreativas en beneficio al desarrollo integral de sus hijos y lograr favorecer sus conocimientos. El juego ha sido estudiado hace años, según (Valverde Muyon, 2019), es una estrategia de aprendizaje muy importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje, como actividad lúdica, que ayuda en la construcción del conocimiento.

Es importante estudiar el proceso de enseñanza en los niños de manera más profunda y considerando los métodos más usados, así se logrará entender de forma holística el papel que desempeñan los estudiantes en la adquisición de conocimientos. Según (Carneros, 2018) menciona, el aprendizaje ayuda a potenciar en los estudiantes herramientas que les ayuda a formar parte de la selección, recolección y análisis de la información obtenida mediante un estudio.

En el presente proyecto se analiza el uso de juegos educativos para potenciar el aprendizaje de los estudiantes del subnivel 1 de la Unidad educativa Francisco Huerta Rendon. La investigación se lleva a cabo a través de una revisión bibliográfica de las teorías y conceptos básicos de las variables en base al tema planteado, además del análisis de la información obtenida mediante fuentes primarias, lo cual permite tener una perspectiva real del tema de a investigado.

El proyecto de investigación se compone de tres capítulos:

Capítulo uno: Habla sobre la situación problemática, el planteamiento del problema, las delimitaciones de la investigación y justificación, a quien va dirigido y porque, objetivos del proyecto que permitirá resolver de la problemática planteada.

Capítulo dos: Constan de varias definiciones de autores y conceptos claves relacionados con el juego educativo y el desarrollo del aprendizaje, el marco referencial de investigación y la postura teórica considerando el juego como estimulante importante en el desarrollo del niño.

Capítulo tres: Explica la metodología de investigación, los resultados obtenidos los mismos que sirvieron para verificar la hipótesis planteada y el análisis de cada una de las preguntas para su respectiva conclusión y recomendación.



1.1. Contextualización de la situación problemática

1.1.1. Contexto Internacional

En Colombia la educación viene atravesando por diversos cambios en el método enseñanza – aprendizaje que emplean con sus estudiantes para potenciar los conocimientos, con la finalidad de que la educación ya no solo se base en la enseñanza tradicional, sino que los docentes enfoquen la educación a un nivel más participativo y dinámico, aplicando como estrategia los juegos educativos en sus aulas de clases. La educación viene atravesando por diversos cambios en la estrategia que utilizan los docentes para la instrucción de los infantes. (Herrera Linares L. , 2018)

En Perú actualmente la educación enfrenta grandes desafíos que afectan directamente a la población estudiantil, entre ellas es la falta de métodos de enseñanza – aprendizaje que potencie la adquisición de conocimientos en los infantes debido a la falta de estrategias que les ayuden su labor docente; por esta razón se están impulsando programas que pretenden fortalecer el método de aprendizaje mediante la aplicación de juegos educativos en las clases impartidas por los docentes. (Tuni Pacuri & Ccayahuallpa Palomino, 2018).

1.1.2. Contexto Nacional

En el Ecuador el uso de juegos educativos para potenciar el aprendizaje tienen una estrecha relación y cumplen un rol importante en la educación; sin embargo, en el país, la pedagogía aun presenta falencias, existen docentes que aún no se esfuerzan lo suficiente por innovar y buscar nuevos métodos de enseñanza que ayuden a potenciar los conocimientos en los infantes, especialmente en el nivel inicial donde se requiere de habilidades y destrezas por parte del docente que facilite el aprendizaje de los estudiantes.

La educación está en constantes cambios, no solo se basa en el proceso de aprendizaje a través de la observación, se enfoca en un modelo activo y participativo, dejando campo abierto a nuevos métodos, estrategias que ayuden a llegar a potenciar los conocimientos en los infantes. Es importante utilizar nuevas metodologías por medio de experiencias concretas y vivenciales, considerando el juego educativo como una herramienta innovadora para desarrollar en la educación inicial. (Carrillo Ojeda, 2020).

1.1.3. Contexto Local

En la ciudad de Babahoyo, las instituciones educativas aún tienen como tema de discusión el uso de juegos educativos en el infante, no definen una estrategia que ayude al infante a estimular sus conocimientos, siendo el juego un factor principal para el aprendizaje porque ayuda a fomentar su desarrollo motor, social, cognitivo y de lenguaje, además ayuda a desarrollar distintas habilidades y destrezas que le ayudarán a integrarse con los demás.

Los docentes en los centros de educación inicial de la ciudad tienen limitaciones en cuanto al manejo de juegos educativos como recurso de aprendizaje en los infantes, en la ciudad existe niveles bajos de saberes, esto se refleja en los estudiantes que poseen pocas destrezas y habilidades en sus actividades, la causa de esto es la falta de procesos o métodos de enseñanza en las aulas de clases; además no usan el juego como una herramienta importantes para lograr la adquisición de conocimientos en sus estudiantes. (Vera Mirada, 2018).



1.2. Planteamiento del Problema

¿De qué manera influyen el uso de juegos educativos para potenciar el aprendizaje de los niños de educación inicial, en la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendon, ciudad Babahoyo, provincia Los Ríos, periodo lectivo 2022– 2023?

1.3. Justificación

El presente proyecto se justifica con el propósito de aportar el uso del juego educativo para potenciar el aprendizaje en los niños, de la Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendón” en la Ciudad de Babahoyo. El juego es una de las actividades mediante el cual se estimula al infante en sus cuatro etapas: motriz, cognitiva, de lenguaje y socioemocional. Es importante diseñar una guía o manual que le permita conocer a los padres la importancia fundamental del desarrollo de conocimientos en los niños mediante técnicas y materiales didácticos.

Este proyecto será de gran beneficio porque ofrecerá mejores herramientas a los docentes, para que implementen algunas pautas para la adquisición de conocimientos. Los beneficiarios son principalmente los niños de educación inicial de la Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendón” tendrán un mejor aprendizaje, además los docentes se beneficiarán ya que cuentan con una mejor enseñanza-aprendizaje a través de materiales que les ayuda mucho en la realización de los juegos educativos.

Es trascendental porque ayuda a los docentes a dar un mejor aprendizaje en los niños a través de los juegos educativos y así obtendrán un adecuado desarrollo de sus destrezas y habilidades.

El impacto que tiene nuestro proyecto es brindar la oportunidad de adquirir un aprendizaje significativo a través del juego educativo que tenga una perspectiva sana y fuerte, por medio de estímulos, manejando al máximo sus potenciales físicos e intelectuales. Además, pretende la realización de actividades lúdica para fortalecer el área cognitivo, lingüístico, motriz y social.



1.4. Objetivos de investigación

1.4.1. Objetivo general

Determinar la importancia del juego educativo para potenciar el aprendizaje de los niños de educación inicial, en la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendon, ciudad Babahoyo, provincia Los Ríos, periodo lectivo 2022 – 2023.

1.4.2. Objetivos específicos

- Identificar los tipos de juegos educativos utilizados por los docentes en los niños de educación inicial, en la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendon, ciudad Babahoyo, provincia Los Ríos, periodo lectivo 2022 – 2023.
- Analizar el desarrollo del aprendizaje mediante el juego educativo de los niños de educación inicial, en la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendon, ciudad Babahoyo, provincia Los Ríos, periodo lectivo 2022 – 2023.
- Diseñar una guía de estrategias metodológicas los distintos juegos educativos que estimulen el aprendizaje en los niños de educación inicial, en la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendon, ciudad Babahoyo, provincia Los Ríos, periodo lectivo 2022 – 2023.

1.5. Hipótesis

La aplicación del juego educativo en el proceso de enseñanza – aprendizaje ayuda a potenciar el aprendizaje de niños(as) de educación inicial de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendon.



CAPÍTULO II.- MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

En cuanto a la investigación de este trabajo investigativo se conoce que existen distintos estudios similares los cuales se citaran a continuación como antecedentes de estudio para respaldar este proyecto.

Según la autora (Paucar Espinoza, 2017) de la tesis con el tema “Juegos educativos y el aprendizaje de matemática en situaciones de cantidad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial No. 1127 de Alata, Huancan” plantea que el uso de los juegos educativos es de gran beneficio y permite que los niños aprendan, desarrollen habilidades y destrezas, concluye manifestando que después de realizar el análisis de los datos de la muestra de estudio existe una correlación entre los juegos y el aprendizaje por lo que nos permite determinar la importancia en la educación de los niños.

También se conoce de la tesis de (Herrera Linares L. M., 2017) con el tema de “El juego educativo como herramienta de aprendizaje de los niños y niñas en la educación infantil” [Trabajo de investigación previo a la obtención del Título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica]. En la cual afirma que las aplicaciones juegos educativos como herramienta de aprendizaje en los infantes permiten la adquisición de nuevos conocimientos y un adecuado desenvolvimiento de sus destrezas y habilidades.

Por último, según la investigación realizada se conoció acerca del tema de la autora “Estado del arte: Juego educativo como factor de aprendizaje en los niños y niñas del II ciclo de Educación Inicial ciudad de Lima en el año 2020 y la investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre el juego educativo y el aprendizaje de los niños de educación inicial” (Gamarra Quispe, 2020). Manifiesta que el uso de juegos en el proceso de enseñanza - aprendizaje permite que se ayude a potenciar el desarrollo de conocimientos en los preescolares.

2.2. Bases teóricas

Juego

La integración de los infantes comienza a través del juego en un salón de clases, integración familiar, mediante el cual surge el dialogo con las personas de su entorno. “El juego es la base donde se conecta un grupo de personas para conocer la realidad en que se vive, es una herramienta fundamental e indispensable en la vida del ser humano” (Bañares, Bishop , & Cardona, 2019)

El juego es la actividad más importante en la vida del niño; porque es donde el infante empieza a desarrollar sus habilidades motoras, sensoriales, cognitivas, sociales, afectivas, emocionales, comunicativas y lingüísticas. Es decir que aprenden mediante movimientos lo que le ayuda a asimilar de una manera más rápida y eficaz los nuevos conocimientos. Por eso es de gran importancia la actividad lúdica en el entorno escolar, para motivar al niño de una manera más fácil y divertida.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN INICIAL (REDISEÑADA)



Según (Gallardo Lopez, 2018), el juego es un conjunto de actividades mediante el cual el infante manifiesta sus emociones y aspiraciones, mediante el lenguaje oral y simbólico demuestra su personalidad. Las características principales de esta actividad es que ayudan al niño a expresar como ellos perciben la vida de que lo real no es posible.

En otras palabras, para los niños jugar no es un pasatiempo, sino que sus juegos están en relación con el desarrollo de un nuevo aprendizaje, él conocimiento del mundo que lo rodea por medio de sus propias emociones. A través del cual el niño o niña crea un conjunto reflexiones de cómo es el mundo. Las mismas que en su vida adulta, descubriría de una forma diferente y creara una relación entre el juego y su existencia.

Para (Viciano & Conde, 2018) lo definen como “un medio de expresión y comunicación de suma importancia para el desarrollo motor, cognitivo, afectivo y socializador por excelencia”. Para estos autores, el juego es una herramienta o estrategia pedagógica significativo en el desarrollo de las potencialidades afectivas, cognitivas, relacionales y sociales de los estudiantes preescolares.

Según (Moreno, 2018) menciona que “el juego es una estrategia lúdica de aprendizaje antigua de la humanidad. El ser humano a jugado siempre desde sus primeros inicios de vida, en todas las situaciones y culturas, mediante esta actividad ha ido aprendiendo formas de adaptarse a la sociedad en que lo rodea, es decir, la identidad de un pueblo o una nación se identifican por sus tradiciones y juegos tradicionales”.

Juego educativo

Según la (UNESCO, 2018) menciona que “los juegos educativos proporcionan un aprendizaje significativo entorno a los valores de una sociedad, los cuales se representan de manera simbólica: en las reglas a seguir, respeto del espacio y tiempo de un juego”. Esto hace referencia en que años anteriores o épocas antiguas usaban como materiales en los distintos contextos que el niño y la niña vivía, donde ellos les daban un sentido significativo e inventaban historias para potenciar su aprendizaje a través de actividades que fomenten el juego educativo mediante la interacción y inclusión de todos sus compañeros.

Los juegos educativos son actividades que se realizan para que los niños adquieran y refuercen el aprendizaje en cualquier área. Les enseñan de una manera bonita y dinámica para aprender y desarrollar las habilidades que necesitan para desenvolverse en el ámbito educativo. Aunque los juegos que usan en las aulas de clases como metodología o herramienta del conocimiento que llama la atención de los estudiantes, también pueden ser utilizados en casa para fortalecer sus habilidades.

Para (UNICEF, 2018) los docentes deben de buscar nuevos métodos de enseñanza con los niños pequeños, aprovechar el enorme potencial de conocimientos a edades tempranas. El juego educativo constituye una de las formas más primordiales en los niños pequeños porque obtienen conocimientos, competencias y habilidades importantes. Por ese motivo, los entornos que favorecen el juego, la exploración y el aprendizaje constituyen el pilar fundamental de los programas de educación de primera infancia.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN INICIAL (REDISEÑADA)



Los docentes de educación inicial deben usar el juego educativo como herramienta importante al momento de transmitir y potenciar el aprendizaje en los infantes, realizar actividades que vayan acorde a cada edad con la finalidad de que ellos adquieran conocimientos, destrezas y habilidades. El juego como estrategia pedagógica ayuda a que los preescolares desarrollen habilidades motoras finas y gruesas, cognitivas, de lenguaje y la socialización entre todos los estudiantes.

Según (Flores, 2017) define los juegos educativos como “una metodología encaminada a potenciar el aprendizaje, habilidades y destrezas mediante actividades que ayuden a los educandos a la adquisición de conocimientos” (pág. 3). Para este autor, el juego es una herramienta importante que ayuda a desarrollar el conocimiento en la primera infancia creando así un ambiente divertido y creativo mediante las diferentes actividades que la docente realice con los preescolares.

Partiendo de un enfoque educativo, se podría decir, que los infantes desde que nacen, mediante los juegos, potencian su aprendizaje a través de las distintas actividades recreativas que realicen. Además, cuando se encuentran integrados en un grupo o salón de clases, en los niños se fomenta la solidaridad y el respeto hacia los demás, donde van aprendiendo diversos valores éticos y humanos que les ayudan en el desarrollo de su identidad y autonomía. Según (Garvey, 2018) “jugar no es solo estudiar ni trabajar, pero jugando el infante aprende a comprender y conocer el espacio que lo rodea”.

Importancia del juego educativo

La importancia del juego educativo radica especialmente en la pedagogía, a través del juego los estudiantes demuestran sus habilidades, defectos y virtudes; además se sienten libres, realizan actividades de manera libre y espontánea. Mediante esta actividad se adquieren principios, destrezas y valores como la generosidad, solidaridad, dominio y control de sí mismos, fortaleza, valentía, autodisciplina, capacidad de liderazgo, respeto del tiempo y el espacio.

Según (Lauracio, 2017) los juegos educativos son importantes para la adquisición de conocimientos en la primera infancia, ejercita el desarrollo del lenguaje, habilidades motoras, le ayuda adaptarse al entorno donde se encuentra, forma el carácter y autodisciplina, ayuda a desarrollar la capacidad de interacción, aprende y demuestra lo que ha aprendido.

El proceso de enseñanza – aprendizaje en conjunto con el juego educativo brinda un adecuado desarrollo saludable y armonioso en el infante. A través del juego el infante se vuelve más independiente, su sensibilidad visual y auditiva se torna en más aguda, reconocen el valor de las culturas populares, la agresividad disminuye entre ellos, desarrollan la imaginación y la creatividad, mantienen un equilibrio en su inteligencia emocional, desarrollan más su capacidad mental y adaptación con el medio.

Para (Sarle, 2019) menciona que “el juego educativo y la enseñanza que al relacionarse como modelo de aprendizaje construyen un marco contextual en el que se redefinen diferentes teorías, de acuerdo a cada proceso. El acento está en primer lugar en la enseñanza como



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN INICIAL (REDISEÑADA)



herramienta a la hora de emplear las experiencias del infante y hacer posible su desarrollo y la importancia del juego como método cultural del niño y la creación de nuevos significados”.

Además, se debe comprender que la importancia del juego educativo no es solo radica en una forma de autoexpresión del infante, sino que también ayuda al autodescubrimiento, exploración y experimentación de sensaciones, movimientos, ritmos, relaciones lo cual les ayuda a conocerse a si mismos y a obtener un autoconcepto de como es el mundo que los rodea.

Otro autor desde una perspectiva teórica psicológica es Sigmund Freud, quien definió la importancia del juego educativo “como una actividad insatisfactoria. Esta teoría del psicólogo hace referencia al pasado, algo que el infante trae en su conciencia, en su memoria, no al conocimiento nuevo que va a adquirir, ya que es considerado un pasatiempo o un placer a demostrar algo mediante las expresiones y el movimiento” (Calero, 2019). Lo que este autor nos da a entender es que los infantes desde que son pequeños, siempre se tratan de expresar a través del juego.

Beneficios del juego educativo

Entre los beneficios que ofrece en juego en los infantes están los siguientes:

- Satisface necesidades principales del ejercicio físico.
- Ayuda a expresarse y realizar deseos.
- La imaginación en el juego cumple un rol importante porque ayuda en la creación de nuevas ideas.
- Ayuda en equilibrio emocional del infante, es decir, en la expresión de sentimientos positivo y negativos.
- Mediante los juegos de imitación se prepara para la vida adulta.
- A través del juego con otros niños y niñas fortalece sus habilidades sociales.
- El juego ayuda a reconocer la conducta y los hábitos del infante.
- Es de suma importancia que los padres se integren en los juegos de sus hijos porque ayuda en desarrollo afectivo del infante.
- El desarrollo psicomotor es un elemento de mayor importancia en desarrollo de los infantes ya que es la base principal para la adquisición del nuevo aprendizaje.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN INICIAL (REDISEÑADA)



Tipos de juegos educativos

Los niños van creciendo y sus juegos van cambiando conforme el tiempo va pasando, es decir, los infantes exploran el entorno que los rodea mediante estímulos que perciben sus sentidos y más adelante despierta su interés por el mundo de la vida adulta, juegan a ser bomberos, abogados, maestros, entre otros. Entre los tipos de juegos educativos se encuentran:

Juegos afectivos y emocionales

Según (Giraldo Garcia, Correa Sanchez, & Mejia Moreno, 2019) los juegos afectivos y emocionales en la primera infancia juegan un rol muy importante en la educación porque ayuda a los niños a fortalecer sus habilidades sociales y educativas. Donde se debe tener como eje principal el juego, como metodología innovadora y didáctica, buscando satisfacer las necesidades de cada estudiante y llamar su atención de acuerdo a sus preferencias.

Los juegos afectivos y emocionales son los juegos dramáticos o de rol en los que los niños reciben ayuda de los adultos para representar situaciones y dominarlas. También les ayuda expresar sus deseos e intereses de forma consciente o inconsciente aprende la resolución de problemas y conflictos.

Juegos intelectuales

Para (Arias Zuluaga, 2019) los juegos intelectuales son una acción o actividad voluntaria que se realiza con la finalidad de encontrar una solución a un problema ya sea de memoria, de operaciones matemáticas y de lenguaje, respetando turnos, reglas y espacio de los demás compañeros que intervienen en la actividad.

Son aquellos juegos que se basan en desarrollar destrezas intelectuales como son: la memoria, operaciones básicas y el lenguaje para llegar a la solución de una determinada situación. En los juegos intelectuales siguen reglas complejas o extensas y generalmente necesitan de tableros, fichas o materiales de escritura.

Juegos conductuales

Según (Ramos Galarza, 2018) los juegos conductuales son muy importantes en los primeros años de vida se basa en la teoría conductista, donde ayude a desarrollar el pensamiento del niño. Mediante el juego los niños aprenden a controlar su conducta, favorece el desarrollo de la atención, la observación y ayuda a promover la disciplina, el respeto y la perseverancia.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN INICIAL (REDISEÑADA)



Los juegos conductuales ayudan a desarrollar cualidades y habilidades, cognitivas, sociales y motoras, fomentan la perseverancia, la disciplina y el respeto entre los educandos. Por este motivo se han venido integrando en los currículos escolares de la educación inicial para potenciar el aprendizaje.

Aprendizaje

El aprendizaje es el medio por el cual todo ser humano comprende los conocimientos e informaciones que recibe a través de los sentidos. Se pueden aprender conceptos, habilidades, valores, actitudes, ya sea en el trayecto de todo el desarrollo humano e implica diferentes aspectos de la persona. En los niños y jóvenes el conocimiento se estimula desde la escuela y el hogar, es decir ya obtienen un mejor desarrollo más significativo.

Según (Parra Agreda, 2017) el aprendizaje es un proceso mediante el cual los individuos adquieren ciertas habilidades al relacionar una determinada información. La formación académica se puede alcanzar como resultado de estudios, experiencia, observación y el razonamiento del entorno que los rodea.

El ser humano aprende a través de la experiencia propia y ajena y es contribuido con el medio que lo rodea. El aprendizaje a lo largo de nuestra vida es persistente y va más allá del ámbito formal de la educación. Este debe ser universal y estable y contempla cuatro aspectos importantes, aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir y aprender a ser. Cada uno ocupa un significado muy preciso e importante para el ser humano.

Para (Alvarado, 2017) nos indica: “el currículo de Educación Inicial define el aprendizaje como un conjunto de vivencias y actividades, diseñadas por los docentes, que surgen del interés de los niños, con el objetivo de promover el desarrollo de destrezas y habilidades que plantean en un ambiente de enseñanza”.

El aprendizaje es el proceso mediante el cual los infantes adquieren y modifican sus habilidades, destrezas, conocimientos, conductas y valores. Los docentes juegan un rol fundamental en el proceso de enseñanza porque son ellos quienes buscan nuevos métodos para llegar a sus estudiantes y potenciar su aprendizaje aplicando las herramientas didácticas necesarias en sus clases.

Según (Carranza, 2017) el aprendizaje no puede ser considerado como un aspecto del todo o nada, pues es preciso meditar los grados; dicho de otra manera, para entender que en el



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN INICIAL (REDISEÑADA)



aprendizaje hay que descubrir de manera holística; no basta con una sola evaluación donde se pretenda conocer cuánto sabe el estudiante, porque puede suceder que en ese momento un determinado alumno saque una buena calificación y se pueda aclarar que el aprendizaje es bueno.

Tipos de aprendizaje

Los tipos de aprendizaje son preparados y clasificados por corrientes de la psicología y a la vez la psicopedagogía. Se pueden clasificar en visual, auditivo o kinestésico y según el proceso interno en que se desenvuelve cada persona al relacionarse.

Aprendizaje Visual: Se utiliza este sistema de aprendizaje visual cuando se recuerda imágenes, letras o números. El aprendizaje visual es un estilo relacionado con ver y leer. (Acuña M. , 2019) Tiene un sentido de preferencia para aprender posee algunos indicadores como:

leer a escuchar.

comprenden grandes cantidades de información solo mirando.

Piensen en imágenes y visualizan el detalle.

El estudiante visual aprende mejor siempre que las explicaciones o indicaciones verbales estén acompañadas de imágenes o gráficos. Le gusta prestar atención a los apuntes de la pizarra, leer libros de texto y pueden realizar varias cosas al mismo tiempo como hablar y escribir. Mantienen contacto visual con sus interlocutores, si un niño no analiza lo que observa no logrará acceder o aprender a toda la información entregada (Arias, 2017).

Aprendizaje auditivo: Este estilo de aprendizaje auditivo es el que nos permite oír en nuestra mente voces, sonidos, música. Según (Acuña M. , 2018) este estilo lo veremos evidenciado cuando recordemos o escuchemos una melodía o una conversación o cuando reconocemos la voz de una persona que nos habla, he aquí donde estamos utilizando el sistema de representación auditivo. Se menciona algunas características resaltantes de los alumnos con estilo de aprendizaje auditivos son:

Preferencia por escuchar que leer.

Les gusta leer en voz alta.

Aprenden mediante explicaciones orales.

Repasan hablando consigo mismo.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN INICIAL (REDISEÑADA)



El alumno auditivo necesitará que las imágenes de textos, carteles o videos vayan acompañadas de consignas verbales, con la finalidad de potenciar el nivel de comprensión. Cuando el estudiante escucha va a repetir mediante el habla explicando a otros lo que entendió. Estos niños se pueden distraer fácilmente cuando en el aula se presente mucho ruido, ya que hacen una sola cosa a la vez por eso necesitan un ambiente tranquilo para poder escuchar y ser escuchados y consecuentemente ir recibiendo retroalimentación oral (Díaz, 2017).

Aprendizaje Kinestésico: Este estilo de aprendizaje kinestésico tiene acciones relacionadas: tocar, sentir, moverse, andar, correr, saltar, preparar, realizar experimentos, armar, interpretar, bailar. Algunos recursos útiles para estimular el conocimiento pueden ser trabajar elaborando cosas manuales, es decir: barro, plastilina, piezas de construcción, lego, etc. Donde sentirán esa sensación y movimientos al realizar su actividad. Gracias a la estimulación del cuerpo para producir movimientos, los estudiantes se incluyen con el aprendizaje de una manera mucho más profunda y significativa.

Los estudiantes kinestésicos son asocian la información que reciben mediante sensaciones físicas, un aprendizaje donde se incluya el movimiento, la práctica, experiencias táctiles, gustativas u olfativas. Se concentran demasiado en lo que están haciendo, expresan sus sensaciones y emociones con mayor facilidad y buscan el 6 contacto físico con los demás. Tienen dificultades para permanecer quietos por mucho por mucho tiempo y no aprenden sin contacto porque son alumnos pragmáticos (Reyes, 2017).

Dificultades y trastornos de aprendizaje

El Trastorno del Aprendizaje se define como una dificultad no esperada, específica y presente para la adquisición de un conocimiento sin importar a una instrucción habitual, nivel de inteligencia y oportunidades presentadas. Estos trastornos se enmarcan dentro de los trastornos del neurodesarrollo e interceptan en los que es el aprendizaje de habilidades educativas y sociales, a menudo existen con problemas de conducta, estado de ánimo o de ansiedad.

Los Trastornos de Aprendizaje conocidos como TA son los trastornos referentes al neurodesarrollo, es decir que afecta alrededor del 10% de los niños en la población de edad escolar. (Sanguinetti, 2017). Los TA determinan que hay estudiantes con una educación adecuada y una inteligencia de grado normal, presenten dificultades por no precautelar de unos instrumentos óptimos para adquirirlos, para un mejor desarrollo en los niños.

Son trastornos que afectan a las múltiples acciones a realizar en una escuela o en la vida cotidiana. Con un diagnóstico temprano permitiría poner en práctica programas de



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN INICIAL (REDISEÑADA)



intervención apoyados en evidencia científica y adaptaciones escolares, usualmente metodológicas y no solo de contenidos, en la mayor parte de los casos, los alumnos afectados deberían poder seguir los estudios obligatorios desde luego, un manejo inacentuado son una de las causas más frecuentes de fracaso escolar y de conductas alterables en las aulas.

La dificultad y los trastornos de aprendizaje responde al nivel académico y a la edad cronológica contrastada con las competencias curriculares de los niños. Es decir, lo que conoce lo que debería conocer. Por otra parte, el trastorno de aprendizaje se relaciona a que el niño no supera la dificultad a pesar de tener el apoyo que requiere. (Agudelo, 2018).

Estos trastornos son intrínsecos al individuo, y presumiblemente debidos a una disfunción del sistema nervioso, logrando continuar a lo largo del proceso vital. Pueden mostrar problemas en conductas de autorregulación e interacción social, pero estos hechos no constituyen por sí mismos una dificultad de aprendizaje.

Por su parte, (Villanueva, 2020) concluyen que los estudiantes con Trastornos de Aprendizaje pueden mostrar alteraciones en el proceso de la atención, hiperactividad motora, además deficiencias socio emocionales reflejadas en respuestas impulsivas. Conductas muestra que de cierto modo pueden afectar el normal desarrollo de una clase virtual sincrónica. Ya que es importante tomar en cuenta que el aprendizaje debe ser muy satisfactorio en los niños.

Los estilos de aprendizaje

En busca del mejor estilo de aprendizaje se diseñaron distintas formas para poder acabar el propósito de cada docente, la educación proporcionada a los alumnos no debe ser de manera forzada, debería ser una verdadera aventura para ambos, ya que cada persona aprende de manera individual, dependiendo de factores como : ambientes , culturas, contexto, emociones, entre otros . (Gutiérrez, 2018, pág. 3.4)

Los estudiantes no deben limitarse, deberían realizar todo aquello que les resulta complejo o simple para mantener los conocimientos e innovar formas de aprendizaje, a corto o largo plazo la responsabilidad que tiene cada alumno para aprender es la misma ya que habrá tareas que tendrán dificultades por falta de atención o por complejidad. Además, es importante que ellos obtengan esa capacidad de adaptarse a las actividades presentadas en clases con los docentes.

El estilo de aprendizaje sirve para ejecutar los cambios en el proceso educativo ayudan a comprender los estudiantes, y que no existe una manera correcta o errónea de aprendizaje. El rendimiento académico es una parte fundamental en el proceso de enseñanza que permite



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN INICIAL (REDISEÑADA)



identificar si el estudiante si cumple con los estándares de aprendizaje que dispone el currículo de educación para ser promovido de nivel (Estrada, 2019).

(Ramos Romero, Rios, & Garibotto, 2019) Plantearon cuatro Estilos de Aprendizaje en las cuales ellos mencionaron: Activo-Reflexivo, Intuitivo-Sensitivo, Visual Verbal, Secuencial-Global. Utilizar estrategias para adquirir conocimientos es uno de los mejores recursos de la educación, en si cada uno tiene una importancia muy explícita, mencionaremos algunos puntos con respecto a estas estrategias:

Cognoscitivas: Prestar la atención debida cuando se está realizando alguna actividad que genere conocimientos es una de las claves para tener herramientas educativas, es decir el niño usara sus propios recursos como la atención, el pensamiento y su mente.

Enseñanza: La maestra se vuelve una guía al momento de la realización de actividades dirigidas para lograr un conocimiento significativo, motivando a los alumnos a la comprensión de conceptos que solo permiten que los alumnos utilicen su razonamiento

Didácticas: Es la cooperación tanto física como mental para así concretar el conocimiento y obtener la realización de tareas.

Aprendizaje: Es ese conglomerado de conocimientos que los alumnos adquieren mediante un método.



CAPÍTULO III.- METODOLOGIA

3.1. Tipo y diseño de investigación.

La tipología de la investigación puede ser vista de distintos puntos; en el presente estudio se categoriza según la finalidad (aplicada) y la fuente de los datos de estudio (de campo):

Investigación aplicada

También es conocida como empírica y es aplicable en este estudio porque se van a utilizar técnicas de investigación empíricas que ayudara a tener una mejor percepción que nos acerque más a la realidad del fenómeno estudiado y mediante la cual se puedan establecer conclusiones de manera práctica.

Investigación de campo

Es aquella investigación que se obtiene directamente del campo de estudio donde se realiza. En el presente trabajo se utiliza este tipo de estudio porque se aplicará métodos y técnicas en donde se obtendrá la información mediante la observación, lo cual ayudará para la elaboración de resultados.

3.2. Operacionalización de variables.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN EDUCACIÓN INICIAL (REDISEÑADA)



VARIABLE INDEPENDIENTE: Juegos educativos					
CONCEPTUALIZACION	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS BASICOS	TECNICAS	INSTRUMENTO DE RECOLECCION DE DATOS
<p>El juego educativo es una actividad lúdica muy importante utilizada por los docentes al momento de impartir sus conocimientos con los estudiantes. Aplican diferentes métodos de enseñanza - aprendizaje para lograr desarrollar habilidades y destrezas en los educandos mediante el juego.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Juegos educativos. 2. Enseñanza a los niños. 3. Captación del conocimiento. 4. Desarrollo de destrezas. 5. Estrategias de enseñanza. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metodología del docente. 2. Adquisición de conocimientos. 3. Aprendizaje constructivista. 4. Trabajo en equipo. 5. Desarrollo de habilidades motrices. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Considera usted que los juegos infantiles favorecen al desarrollo del niño de forma global? 2. ¿Cree usted que el uso de los diferentes materiales para los juegos educativos puede ayudar en proceso de aprendizaje del niño? 3. ¿Cree usted que los juegos educativos en la Educación Inicial contribuyen específicamente al aprendizaje constructivista del niño? 4. ¿Conoce usted que habilidades y destrezas el niño desarrolla mediante los juegos educativos? 5. ¿Considera usted que una enseñanza adecuada a través de actividades lúdicas ayuda potenciar el aprendizaje en los niños de educación inicial? 	Encuesta.	Bancos de preguntas.

Tabla 1

Elaborado por Ibarra Macias Angela María



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN EDUCACIÓN INICIAL (REDISEÑADA)



VARIABLE DEPENDIENTE: Aprendizaje					
CONCEPTUALIZACION	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS BASICOS	TECNICAS	INSTRUMENTO DE RECOLECCION DE DATOS
El aprendizaje es el medio por el cual los seres humanos adquirimos conocimientos, a través de las vivencias, situaciones y métodos de enseñanza que los docentes utilizan para llegar a los estudiantes. También se aprenden valores, conceptos y se adquieren habilidades y destrezas.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aprendizaje. 2. Proceso de enseñanza-aprendizaje. 3. Uso de métodos de enseñanza. 4. Desarrollo de habilidades. 5. Actividades lúdicas. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Captación del infante. 2. Aprendizaje del movimiento del cuerpo. 3. Desarrollo de estudiantil. 4. Trabajo en equipo. 5. Planificación educativa. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Considera usted que es importante potenciar el aprendizaje en los niños? 2. ¿Considera usted necesario un adecuado aprendizaje en los estudiantes mediante métodos de enseñanza? 3. ¿Cree usted que la práctica es muy necesaria para el desarrollo del aprendizaje en los niños? 4. ¿Cree usted que sus niños tienen desarrolladas habilidades y destrezas? 5. ¿Apoyaría usted la implementación de actividades educativas orientada a potenciar el aprendizaje en los niños? 	Encuesta.	Bancos de preguntas.

Tabla 2

Elaborado por Vecilla Delgado Viviana Angelica



3.3. Población y muestra de investigación.

3.3.1. Población.

La población está conformada por 25 estudiantes del subnivel 1 y 4 docentes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendon, cuya proporción se muestra en la siguiente tabla:

Tabla 3

Involucrados	Población	Porcentaje
Estudiantes	25	86%
Docentes	4	14%
Total	29	100%

Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendon.

Elaborado por Ibarra Angela & Vecilla Viviana.

3.3.2. Muestra.

Al ser la población menor a 100 unidades en la observación, se tomará la totalidad de la población como muestra que será a quienes se les aplicará los instrumentos de investigación detallados previamente.

3.4. Técnicas e instrumentos de medición.

3.4.1. Técnicas

Observación

La técnica de observación será aplicada a los niños que pertenecen al subnivel 1 de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendon, el objetivo será medir la variable potenciar el aprendizaje mediante la observación de medidas específicas que serán registradas, después serán analizadas de forma minuciosa, emitir criterios y juicios de valor en relación a los datos obtenidos.

Encuesta

La encuesta se aplicará a los docentes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendon, con la finalidad de conocer los juegos educativos que utilizan para potenciar el aprendizaje en sus estudiantes, a partir de la cual se lograra tener informacion importante que se relacionaran con los resultados de la observación y los hallazgos del estudio de investigación que conlleven a las conclusiones generales.



3.4.2. Instrumentos

Ficha de observación

Consta de seis parámetros correspondientes a los indicadores de la variable potenciar el aprendizaje, en una escala de calificación de sí y no. El procedimiento a seguir por parte del investigador es que realice las observaciones pertinentes de cada uno de los infantes para determinar el cumplimiento o no de los parámetros a observar y determinar el nivel de aprendizaje.

Cuestionario de encuesta

Está conformado por diez preguntas constituidas por el formato de la escala de Liker, donde cada docente responderá de forma objetiva a cada una de las interrogantes, lo cual ayudara a conocer los métodos y técnicas que utilizan los maestros para potenciar el aprendizaje mediante el uso de juegos educativos.

3.5. Procesamiento de datos.

Encuesta dirigida a los docentes de educación inicial de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendon.

Pregunta #1 ¿Considera usted que los juegos infantiles favorecen al desarrollo del niño de forma global?

Tabla 4

Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendon.

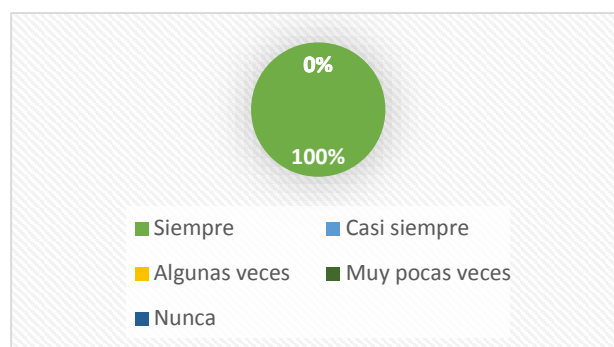
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	4	100%
Casi siempre	0	0%
Algunas veces	0	0%
Muy pocas veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	4	100%

Elaborado por Ibarra Macias Angela María.

Gráfico 1



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN INICIAL (REDISEÑADA)



Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

Elaborado por Ibarra Macías Angela María.

Análisis e interpretación de los datos

En base a la investigación realizada según la aplicación de esta encuesta se manifiesta que el 100% de los docentes a los cuales se les realizó la pregunta número 1 en la que se desea conocer si consideran que los juegos infantiles favorecen al desarrollo del niño de forma global.

Pregunta #2 ¿Cree usted que el uso de los diferentes materiales para los juegos educativos puede ayudar en proceso de aprendizaje del niño?

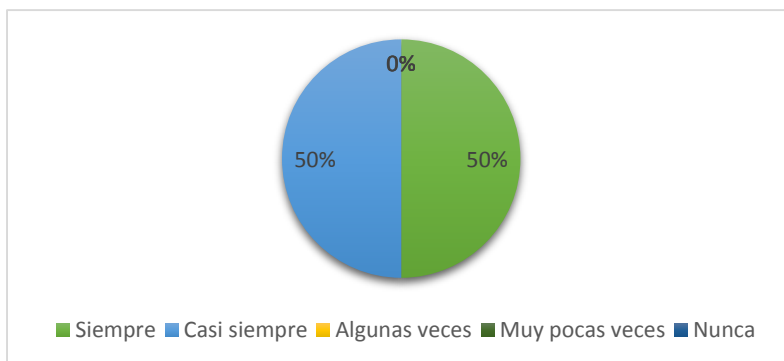
Tabla 5

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	2	50%
Casi siempre	2	50%
Algunas veces	0	0%
Muy pocas veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	4	100%

Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

Elaborado por Ibarra Macías Angela María.

Gráfico 2



Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendon.

Elaborado por Ibarra Macias Angela María.

Análisis e interpretación de datos

En cuanto a la pregunta número dos de la encuesta el 50% de los docentes manifestaron si creen que el uso de los diferentes materiales para los juegos educativos puede ayudar en proceso de aprendizaje del niño, mientras que el 50% manifiesta que tal vez es necesaria dándonos a conocer que la gran cantidad de docentes a las cuales se le aplico la encuesta consideran que los juegos son importantes para adquirir conocimientos.

Pregunta #3 ¿Cree usted que los juegos educativos en la Educación Inicial contribuyen específicamente al aprendizaje constructivista del niño?

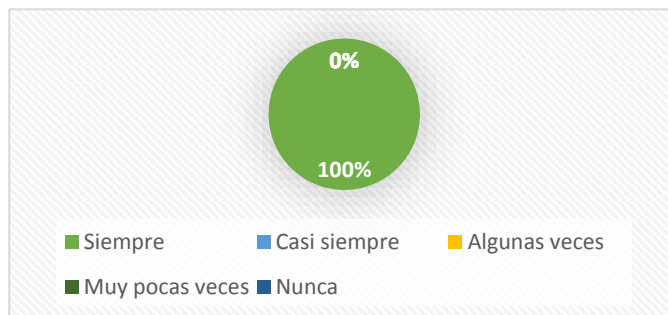
Tabla 6

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	4	100%
Casi siempre	0	0%
Algunas veces	0	0%
Muy pocas veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	4	100%

Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendon.

Elaborado por Ibarra Macias Angela María

Gráfico 3



Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

Elaborado por Ibarra Macias Angela María.

Análisis e interpretación de los datos

Se considera que el 100% de los docentes a los cuales se le aplicó la encuesta manifiestan que ellos creen que los juegos educativos en la Educación Inicial contribuyen específicamente al aprendizaje constructivista del niño.

Pregunta #4 ¿Conoce usted qué habilidades y destrezas el niño desarrolla mediante los juegos educativos?

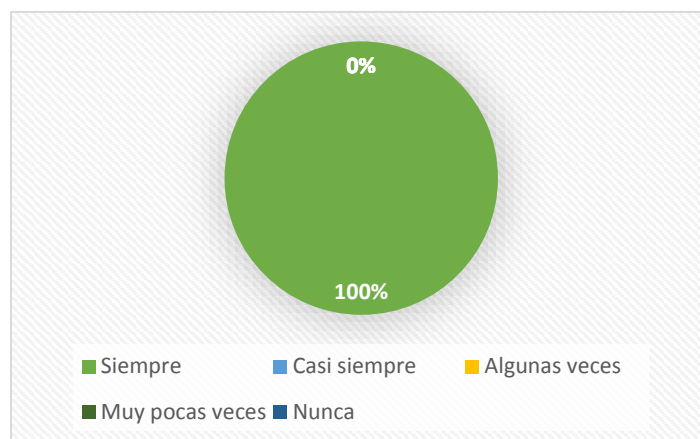
Tabla 7

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	4	100%
Casi siempre	0	0%
Algunas veces	0	0%
Muy pocas veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	4	100%

Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Elaborado por Ibarra Macias Angela María

Gráfico 4



Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendon.

Elaborado por Ibarra Macias Angela María.

Análisis e interpretación de los datos

Según el 100% de los docentes que se les realizó la pregunta número cuatro manifestaron que si conocen sobre las habilidades y destrezas que el niño desarrolla mediante los juegos educativos.

Pregunta #5 ¿Considera usted que una enseñanza adecuada a través de actividades lúdicas ayuda potenciar el aprendizaje en los niños de educación inicial?

Tabla 8

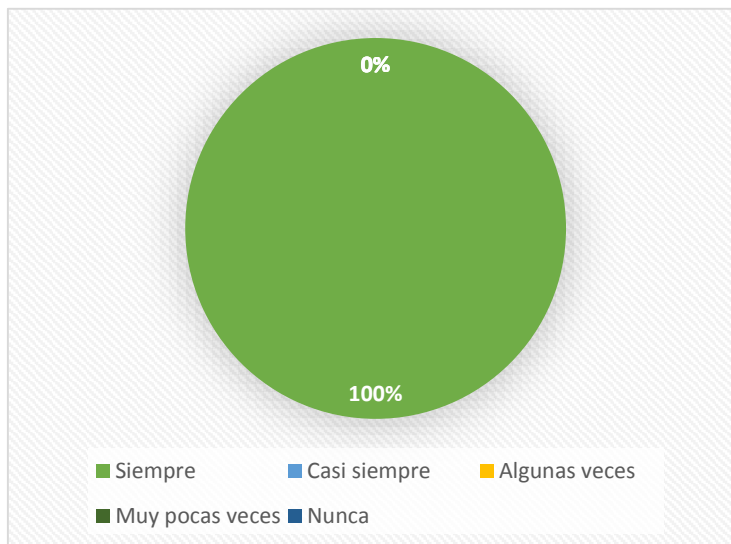
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	4	100%
Casi siempre	0	0%
Algunas veces	0	0%
Muy pocas veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	4	100%



Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendon.

Elaborado por Ibarra Macias Angela María.

Gráfico 5



Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendon.

Elaborado por Ibarra Macias Angela María.

Análisis e interpretación de los datos

En base a la investigación realizada según la aplicación de esta encuesta se manifiesta que el 100% de los docentes a los cuales se les realizó la pregunta número 5 en la que se desea conocer si consideran que una enseñanza adecuada a través de actividades lúdicas ayuda a potenciar el aprendizaje en los niños de educación inicial.

Pregunta #6 ¿Considera usted que es importante potenciar el aprendizaje en los niños?

Tabla 9

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	4	100%
Casi siempre	0	0%



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN INICIAL (REDISEÑADA)

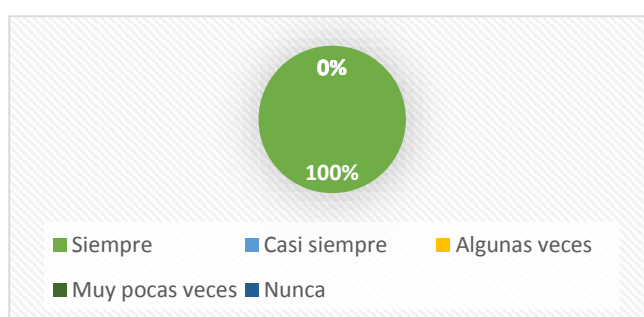


Algunas veces	0	0%
Muy pocas veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	4	100%

Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendon.

Elaborado por Vecilla Delgado Viviana Angelica.

Gráfico 6



Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendon.

Elaborado por Vecilla Delgado Viviana Angelica

Análisis e interpretación de los datos

Según el 100% de los docentes a los cuales se les aplico la pregunta número seis si consideran importante potenciar el aprendizaje en los niños mediante métodos o técnicas de enseñanza que ayude en la adquisición de conocimientos de los mismos.

Pregunta #7 ¿Considera usted necesario un adecuado aprendizaje en los estudiantes mediante métodos de enseñanza?

Tabla 10

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	4	100%
Casi siempre	0	0%
Algunas veces	0	0%
Muy pocas veces	0	0%



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN INICIAL (REDISEÑADA)



Nunca	0	0%
Total	4	100%

Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendon.

Elaborado por Vecilla Delgado Viviana Angelica

Gráfico 7



Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendon.

Elaborado por Vecilla Delgado Viviana Angelica

Análisis en interpretación de datos

En base a la encuesta realizada de la pregunta número siete el 100% de los docentes manifestaron que si consideran necesario el aprendizaje en los estudiantes mediante los distintos métodos de enseñanza que existen para aplicar dentro del aula de clases con la finalidad de que el párvulo adquiera conocimientos de una manera divertida y didáctica.

Pregunta #8 ¿Cree usted que la práctica es muy necesaria para el desenvolvimiento del aprendizaje en los niños?

Tabla 11

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	4	100%
Casi siempre	0	0%
Algunas veces	0	0%
Muy pocas veces	0	0%
Nunca	0	0%

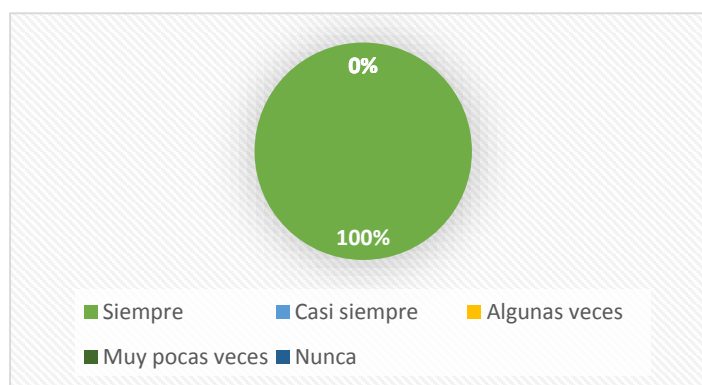


Total	4	100%
-------	---	------

Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendon.

Elaborado por Vecilla Delgado Viviana Angelica

Gráfico 8



Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendon.

Elaborado por Vecilla Delgado Viviana Angelica.

Análisis e interpretación de los datos

Tomando en consideración los datos obtenidos, el 100% de la totalidad de los docentes encuestados hacen referencia a que si consideran que la práctica es necesaria en el desenvolvimiento académico de los estudiantes.

Pregunta #9 ¿Cree usted que sus niños tienen desarrollado habilidades y destrezas?

Tabla 12

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	2	50%
Casi siempre	2	50%
Algunas veces	0	0%
Muy pocas veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	4	100%

Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendon.

Elaborado por Vecilla Delgado Viviana Angelica.

Gráfico 9



Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendon.

Elaborado por Vecilla Delgado Viviana Angelica.

Análisis e interpretación de datos

En cuanto a la pregunta número nueve de la encuesta el 50% de los docentes manifestaron si creen los estudiantes tienen desarrollado sus habilidades y destrezas, mientras que el 50% manifiesta que tal vez si se les da estimulación en las distintas áreas motrices, cognitivas, de lenguaje y social los infantes podrán desenvolverse de la mejor manera en el entorno que los rodea.

Pregunta #10 ¿Apoyaría usted la implementación de actividades educativas orientadas a potenciar el aprendizaje en los niños?

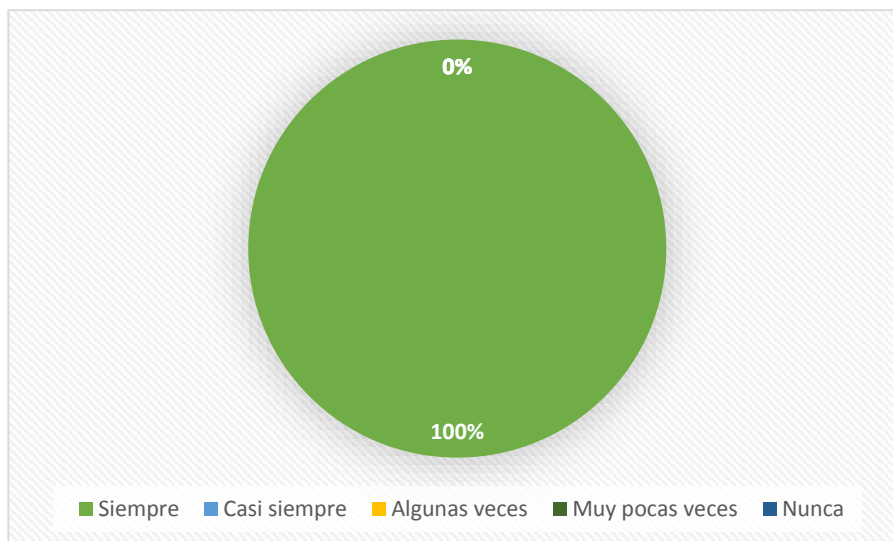
Tabla 13

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	4	100%
Casi siempre	0	0%
Algunas veces	0	0%
Muy pocas veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	4	100%

Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendon.

Elaborado por Vecilla Delgado Viviana Angelica.

Gráfico 10



Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

Elaborado por Vecilla Delgado Viviana Angelica.

Análisis e interpretación de los datos

El total de 100% que corresponde a 4 docentes a los cuales se le aplicó la encuesta se puede manifestar que ellos consideran que apoyarían en la implementación de actividades educativas orientadas a potenciar el aprendizaje en los niños por lo que se les hace hincapié a que utilicen guías de actividades recreativas para fomentar el desarrollo del conocimiento.

3.6. Aspectos éticos.

Todo proyecto de investigación u observación realizada entre una población de estudiada debe basarse de acuerdo a principios éticos muy importantes.

Líneas de investigación

Este proyecto de investigación es relevante porque se sustenta en las líneas investigación de la Universidad, educación y desarrollo social, línea de investigación de la facultad, talento humano educación y docencia, en la línea de investigación de la carrera motivación y autorregulación en contextos educativos y en la sub línea de investigación procesos y autocontrol de aprendizajes.

Normativa y estructura de investigación

El proyecto de investigación se realizó en base a la estructura establecida para llevar a cabo este estudio. Se ejecuto en base a un cronograma donde se establecían los tiempos y fechas de entrega por fases del trabajo investigativo.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN INICIAL (REDISEÑADA)



Normas APA

Se aplicaron las normas APA 7ma edición en el presente proyecto de investigación siguiendo cada una de las pautas correspondientes como: interlineado 2.0, citas cortas y largas, referencias bibliográficas en base al formato establecido, espaciado entre párrafos, margen de página, entre otras.

Responsabilidad de autoría

En calidad de autoras del informe final del proyecto de investigación, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación mención Educación Inicial, declaramos que somos autoras del presente trabajo de investigación el mismo que es auténtico, original y personal.

Compromiso de no plagio

En nuestra calidad de estudiantes de titulación declaramos que el informe final de investigación fue realizado siguiendo todas las normas adoptadas por la institución, considerando que el porcentaje máximo permitido es del 10% de similitud, así mismo esperamos la revisión del trabajo de investigación en el Sistema Antiplagio.



CAPÍTULO IV.- RESULTADOS Y DISCUSION

4.1. Resultados

En este capítulo, se presentan los resultados y el análisis de los datos recolectados mediante la aplicación de técnicas e instrumentos de investigación. Para la obtención de los resultados, se realizó, una encuesta con diferentes ítems, relacionado con el tema de estudio y la discusión del mismo.

Las técnicas de recolección de datos son las distintas formas de recopilar información de un tema de estudio. Por ejemplo: la observación la encuesta, es decir, mediante la entrevista o el cuestionario.

Los instrumentos son los medios materiales utilizados para recoger y almacenar información del fenómeno estudiado. Por ejemplo: fichas, formatos de cuestionarios, lista de cotejo, entre otros.

El tamaño de muestra es uno de los problemas que más preocupan al momento de realizar una investigación. Para determinar el tamaño de la muestra se debe tomar en cuenta el rango y características de la población involucrada. En el presente trabajo no se utilizó prueba estadística debido a que la población de estudio no supera las 100 unidades a las cuales se les aplicó los instrumentos de recolección de datos.

Variable: Uso del juego educativo

Dimensión: Estrategia pedagógica utilizada por el docente.

Indicador: Cuestionario y encuesta.

Ítems 1. ¿Cree usted que el uso de los diferentes materiales para los juegos educativos puede ayudar en proceso de aprendizaje del niño?

Tabla 14

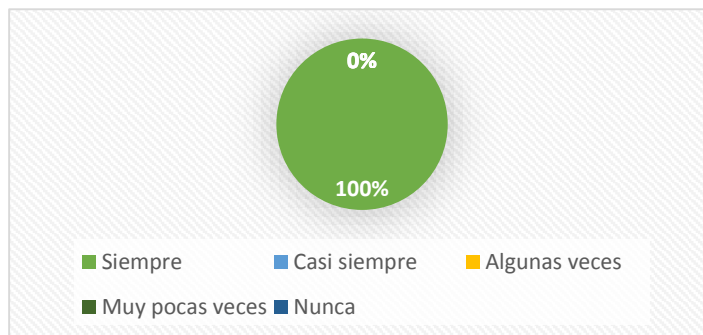
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	4	100%
Casi siempre	0	0%
Algunas veces	0	0%
Muy pocas veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	4	100%



Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendon.

Elaborado por Ibarra Macias Angela María

Gráfico 11



Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendon.

Elaborado por Ibarra Macias Angela María.

Análisis e interpretación de datos

Tomando en consideración los datos obtenidos, el 100% de la totalidad de los docentes encuestados hacen referencia a que si utilizan diferentes materiales didácticos al momento de realizar algún juego educativo con sus estudiantes con la finalidad de que los infantes adquieran conocimientos de una manera divertida y educativa.

Variable: Potenciar el aprendizaje.

Dimensión: Proceso de enseñanza – aprendizaje.

Indicador: Cuestionario y encuesta.

Ítems 2. ¿Considera usted que es importante potenciar el aprendizaje en los niños?

Tabla 15

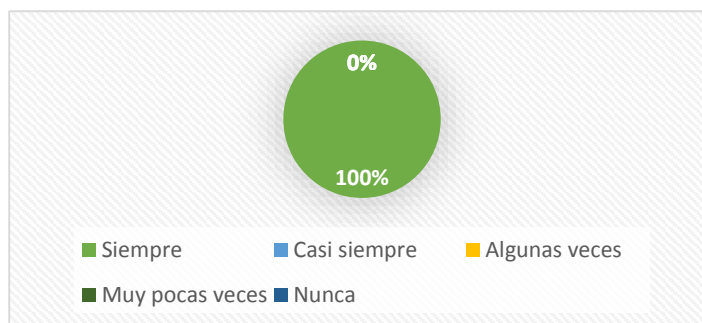
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	4	100%
Casi siempre	0	0%
Algunas veces	0	0%
Muy pocas veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	4	100%



Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendon.

Elaborado por Vecilla Delgado Viviana Angelica.

Gráfico 12



Fuente: Unidad Educativa Francisco Huerta Rendon.

Elaborado por Vecilla Delgado Viviana Angelica.

Análisis e interpretación de datos

Se considera que el 100% de los docentes a los cuales se le aplicó la encuesta manifiestan que ellos consideran necesario la aplicación de métodos y técnicas de enseñanza que ayuden a potenciar el aprendizaje en los estudiantes del subnivel 2 de educación inicial.

Los instrumentos aplicados en la investigación para la obtención y análisis de los resultados, permitió darles una ponderación significativa a los indicadores que miden de forma cuantitativa las variables de estudio.

En primera orden en cuanto al uso de juegos educativos, en su totalidad el 100% de los docentes de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendon señala que la aplicación de estas actividades recreativas en las aulas de clases, ayuda a los estudiantes a tener un óptimo desarrollo en sus habilidades motrices, cognitivas, sociales y de lenguajes. Así mismo, mediante el juego los infantes aprenden de una forma divertida y dinámica.

En referencia a la segunda variable potenciar el aprendizaje, parece que hubiese una contradicción entre los docentes al momento de aplicar métodos de enseñanza, a pesar que el 100% están dispuestos a participar en charlas, talleres, capacitaciones y congresos que les ayuden a adquirir nuevas técnicas de aprendizaje, por otro lado, el 25% no cree poder asistir debido a la falta de tiempo.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN INICIAL (REDISEÑADA)



Se puede concluir en base a toda esta problemática planteada que los docentes están en una búsqueda constante de nuevos métodos de enseñanza que les ayuden a potenciar el aprendizaje de sus estudiantes en el aula de clases mediante el uso de juegos educativos, plasmados en los ítems de la encuesta realizada, se convierte en un proceso educativo de mayor relevancia, orientado a desarrollar la creatividad de cada docente para lograr un aprendizaje significativo en los infantes.

4.2. Discusión

Esta investigación tuvo como principal objetivo identificar y describir aquellas experiencias mediante el juego educativo que inciden en la vida de los estudiantes de educación inicial, además se pretendió examinar la adquisición de conocimientos en el grupo de infantes a estudiar. Mediante lo cual se identificaron ciertos tipos de juegos que el docente realiza para lograr potenciar el aprendizaje con los más pequeños a través de clases dinámicas y participativas. A continuación, se discuten los principales hallazgos de este trabajo de estudio:

De los resultados obtenidos en esta investigación, se puede deducir que los juegos educativos son una herramienta o método de aprendizaje muy importante a la hora de enseñar a los infantes. Los estudiantes van potenciando su aprendizaje mediante las actividades curriculares que la docente realiza en su aula de clases con la finalidad de que adquieran conocimientos de manera didáctica y dinámica.

En los últimos 5 años, los docentes han estado en una búsqueda constante de nuevos métodos, técnicas y herramientas para potenciar el aprendizaje en los estudiantes del nivel inicial. Además, siendo Ecuador un país un lugar con una buena educación pública, donde a los docentes se los capacita constantemente para que puedan brindar una educación de calidad y calidez, era de esperarse estos resultados. Por lo tanto, se evidencia en la muestra de investigación.

Por otro lado, de estos datos se puede concluir que las experiencias mediante el juego educativo más comunes en la muestra de estudio son aquellas identificadas mediante la observación realizada en el aula de clases. Por ejemplo, el conocer los tipos de juegos que la docente utiliza para potenciar el aprendizaje se encuentran: laberintos, juegos de palabras, juegos de roles o dramatización, juegos de imitación, entre otros.

El estudio de la muestra para identificar el uso de juegos educativos para potenciar el aprendizaje sea alto. La cohorte de edad que compone esta investigación, en su mayoría son estudiante del nivel inicial, de quienes se reporta un alto rendimiento académico. Esto se suma al hecho de las actividades curriculares que la docente realiza con los estudiantes en este periodo lectivo. Esto está relacionado a los resultados encontrados donde se determina que



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN INICIAL (REDISEÑADA)



los infantes adquieren conocimientos mediante el juego a edades tempranas. Además, sugiere el hecho de que los docentes encuestados están aún aprendiendo nuevos métodos y técnicas de enseñanza-aprendizaje para aplicar con sus estudiantes.



CAPÍTULO V.- CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

En conclusión la escasa utilización de estrategias para lograr la motivación de los niños por parte de los docentes y la poca evocación de nuevos métodos para estimular el deseo de aprender, conllevan a los estudiantes a sentirse desmotivados y sin ganas de instruirse, así como también se puede observar mediante el análisis de datos que los niños son poco colaborativos y no les gusta interactuar entre ellos lo que dificulta el trabajo en equipo, además de que en la actualidad los trabajos realizados dentro del aula no le permite fomentar habilidades colaborativas, excluyendo al niño de la realización de actividades para realizar una interacción y comunicación social.

Se debe tomar en cuenta que los juegos educativos también son parte del aprendizaje en los niños ya que le va a permitir desarrollar sus capacidades para tener una mejor habilidad al momento de realizar sus actividades, además es importante que el docente tenga más conocimiento acerca de los juegos educativos y puedan desarrollar nuevas técnicas de aprendizaje que estimulen cognitivamente a los estudiantes con la finalidad de realizar un buen aprendizaje significativo.

5.2. Recomendaciones

Los docentes para lograr motivación en los estudiantes deben olvidar la metodología tradicionalista lo que implica una mejora en las estrategias para lograr un mejor aprendizaje.

Los docentes pueden realizar trabajos extra en la clase con sus estudiantes lo que implementaría mayores recursos didácticos para que así logren desarrollar sus habilidades y destrezas uniformemente.

Capacitar a los docentes para que desarrollen nuevas técnicas de aprendizaje que estimulen cognitivamente a los estudiantes con la finalidad de realizar un aprendizaje significativo

Diseñar en una guía que estimule el aprendizaje colaborativo en los estudiantes con la utilización de juegos educativos con la finalidad de crear vínculos interpersonales.

Desarrollar un enfoque sistémico en el aprendizaje, aprovechando el uso de juegos educativos para que aprendan dentro y fuera del aula.

Los docentes pueden llegar a presentar un conjunto de retos que atraen la motivación y atención del niño, consiguiendo que los infantes interactúen y obtengan un mejor aprendizaje.

El docente debe emplear nuevas técnicas para mejorar el nivel de atención en los estudiantes y para ello es importante la innovación, pero sin dejar de lado las costumbres y juegos tradicionales que forman una base en los estudiantes.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN INICIAL (REDISEÑADA)



Se recomienda que los docentes se capaciten sobre la importancia de los juegos educativos en la formación integral de los educandos, y las incluyan en las actividades curriculares diarias, convirtiendo el aula de clases en un ambiente acogedor con actividades recreativas y de entretenimiento para un mejor resultado.



Referencias bibliográficas

Acuña, M. (2018). Aprendizaje auditivo. Caracterización de estilos de aprendizaje y canales de percepción de estudiantes. Venezuela: <https://www.redalyc.org/pdf/310/31045567026.pdf>.

Acuña, M. (30 de 10 de 2019). Aprendizajes. Obtenido de El virtual plus :
<https://www.evirtualplus.com/estilo-de-aprendizaje-vak/>

Agudelo, O. (2018). Trastornos de aprendizaje del código lectoescrito. . Ecuador:
<https://ojs.unemi.edu.ec/index.php/faso-unemi/article/view/1313/1370>.

Alvarado, A. (2017). Experiencias de aprendizaje segun el currículo de Educación inicial. Ecuador: Guayaquil:
<https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/3407/3/document%20%2814%29.pdf>.

Arias Zuluaga, H. (2019). Los juegos intelectuales una estrategia didáctica para el desarrollo de la autonomía . Colombia: Bogotá:
<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/17680/TESIS%202019%20HAROLD%20DAVID%20ARIAS.pdf?sequence=1>.

Arias, Z. &. (2017). Estilos de Aprendizaje. Revista de Psicología. Obtenido de
<https://revistas.ute.edu.ec/index.php/eidos/article/view/88/81>

Bañares, B., Bishop , A., & Cardona, M. (2019). Escuela Infantil Plantero y Yo. El juego como estrategia didáctica. Barcelona: Grao:
<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf>.

Calero, M. (2019). Educar Jugando. Juegos de crianza: el juego corporal en los primeros años de vida. Mexico: Alfaomega:
<https://pod51004.outlook.com/owa/redir.aspx?C=24f70add1ba4422f9c133bab3449fc2c&URL=http%3a%2f%2fwww.uctemuco.cl%2fdocencia%2fpioneros%2fdocs%2fapoyo%2fCapacitacion%2520en%2520estrategias%2520y%2520tecnicas%2520didacticas.pdf>.

Carneros, P. (2018). Aprendizaje significativo: dotando de significado a nuestros progresos. Psicología y Mente , Universitat de Barcelona. Integrante de las asociaciones KREAR-T y CO-NEIX. Dianlet, 78. file:///C:/Users/Personal/Downloads/Dialnet-ElAprendizajeSignificativoComoEstrategiaDidacticaP-7927035.pdf.

Carranza, M. (Julio de 2017). Enseñanza y aprendizaje significativo en una modalidad mixta:. Revista Iberoamericana para la Investigación y el desarrollo educativo. Obtenido de
<http://www.scielo.org.mx/pdf/ride/v8n15/2007-7467-ride-8-15-00898.pdf>

Carrillo Ojeda, M. (2020). El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. Universidad Católica de Cuenca,. Ecuador: Azogues:
file:///C:/Users/Personal/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoMotivacionEnElProcesoDeEnsenanzaAprendi-7610739.pdf.

Díaz, E. (2017). Estilos de Aprendizaje. . Ambato:
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/33762/1/18038777289%20-%20Maria%20Jose%20Adame%20Campa%C3%B1a%20F%20%281%29.pdf>.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN INICIAL (REDISEÑADA)



Estrada, A. (2019). Estilos de aprendizaje y rendimiento académico. Revista Boletín Redipe, 128-200. Obtenido de

<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/33762/1/18038777289%20-%20Maria%20Jose%20Adame%20Campa%C3%B1a%20F%20%281%29.pdf>

Flores, M. (2017). Aplicacion de juegos didacticos o educativos como metodologia de enseñanza. Una revision de la literatura. Revista de investigacion.

file:///C:/Users/Personal/Downloads/Dialnet-

AplicacionDeJuegosDidacticosComoMetodologiaDeEnsen-6000065.pdf.

Gallardo Lopez, A. (2018). Teorias del juego recurso como educativo. Temas para la educacion. Colombia: Medellin: <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

Gamarra Quispe, R. (2020). ESTADO DEL ARTE: JUEGO COMO FACTOR DE APRENDIZAJE EN NIÑOS Y NIÑAS DEL II CICLO DE EDUCACIÓN INICIAL. Peru: Lima:

https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/9267/Estado_GamarraQuispe_Ruth.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

Garvey, C. (2018). Juego educativo infantil como herramienta para fomentar el aprendizaje.

Peru: Chiclayo: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2941504>.

Giraldo Garcia, L., Correa Sanchez, V., & Mejia Moreno, M. (2019). El juego, la dimensión socio afectiva y emociones de los niños y niñas de la fundacion posada de Moises. Peru: Lima:

https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/13186/4/UVDT.EDI_GiraldoLina-%20CorreaViviana-MejiaMaria_2019.pdf.

Gutiérrez. (2018). Dialnet. Obtenido de Estilos de aprendizaje a edades tempranas:

file:///C:/Users/Mary&Karla/Downloads/Dialnet-EstilosDeAprendizajeEstrategiasParaEnsenar-6383448%20(2).pdf

Herrera Linares, L. (2018). El juego como Herramienta de Aprendizaje en la Educación Infantil. Colombia: Bogota:

<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1139/Herreraluzangela2017.pdf?sequence=2&isAllowed=y>.

Herrera Linares, L. M. (2017). El juego como Herramienta de Aprendizaje en la Educación Infantil. Peru:

<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1139/Herreraluzangela2017.pdf?sequence=2&isAllowed=y>.

Lauracio, N. (2017). Uso de los juegos educativos en el centro de educativo inicial del programa de educacion intercultural bilingue. Peru: Puno: http://biblioteca.proeibandes.org/wp-content/uploads/2016/11/11.Tesis_Norma_Lauracio.pdf.

Moreno, J. (2018). Aproximacion teorica a la realidad del juego. Aprendizaje a traves del juego. Bogota: Colombia: ediciones Aljibe.

<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf>.

Parra Agreda, A. (2017). Actividades curriculares en el desarrollo de la autonomia de los niños de subnivel 2 de educacion inicial. Ecuador: Ambato:



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN INICIAL (REDISEÑADA)



<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/19386/1/TESIS%20COMPLETA%20ANG%20C3%89LICA%20PARRA.pdf>.

Paucar Espinoza, V. (2017). Juegos educativos y el aprendizaje de los niños. Huancavilca: Peru: <http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1564/T.A.PAUCAR%20ESPINOZA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

Ramos Galarza, L. (2018). Juegos cognitivos en el Desarrollo de la Atención de niños y niñas de 4-5 años del Centro de Educación Inicial. Ecuador: Quito: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12359/1/T-UCF-0010-1479.pdf>.

Ramos Romero, J., Rios, A. C., & Garibotto, V. C. (2019). Estilos de aprendizaje y estrategias pedagógicas una mirada al contexto internacional. Venezuela: https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/6604/1/2019_Estilos_aprendizaje_estrategias.pdf.

Reyes, C. M. (2017). Tipos de aprendizaje y tendencia según modelo VAK. Tecnología Investigación y Academia, 237-242. Obtenido de <https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/tia/article/view/9785>

Sanguinetti, A. (2017). Trastornos del aprendizaje. Barcelona. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/3879/1/UPS-QT03404.pdf>: Pediatr Integral.

Sarle, P. (2019). Enseñar el juego y jugar la enseñanza. Metodo de aprendizaje a edades tempranas. Buenos Aires: Paidó: <http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/peru/grade/educa/doc4.pdf>.

Tuni Pacuri, L., & Ccayahuallpa Palomino, E. (2018). EL JUEGO Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE. Arequipa Peru: <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/4431/EDStupal.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

UNESCO. (2018). El niño y el juego: planteamientos teóricos aplicaciones pedagógicas. Estudios y documentos de educación. Bogotá: Colombia: <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf>.

UNICEF. (2018). Aprendizaje a través del juego educativo. Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación de la primera infancia. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>.

Valverde Muyon, M. (2019). Importancia del juego educativo en el aprendizaje de los niños y niñas. Universidad de Guayaquil. Ecuador: Guayaquil: <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/17890/1/BFILO-TMEP-12M43.pdf>.

Vera Mirada, I. (2018). JUEGO Y SU APOORTE EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN NIÑOS/AS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO EDUCATIVO "ISIDRO AYORA". Ecuador: Los Rios: <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/4316/P-UTB-FCJSE-PARV-SECED-000129.pdf?sequence=6&isAllowed=y>.

Viciano, V., & Conde, J. L. (2018). El juego en el currículo de Educación Infantil. Aprendizaje a través del juego. Málaga: Aljibe:



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN INICIAL (REDISEÑADA)



<https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

Villanueva, M. (2020). Enfoques de aprendizaje en la materia de Español en niños con Trastornos de aprendizaje. Ecuador: <https://ojs.unemi.edu.ec/index.php/faso-unemi/article/view/1313/1370>.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN INICIAL (REDISEÑADA)



Anexos

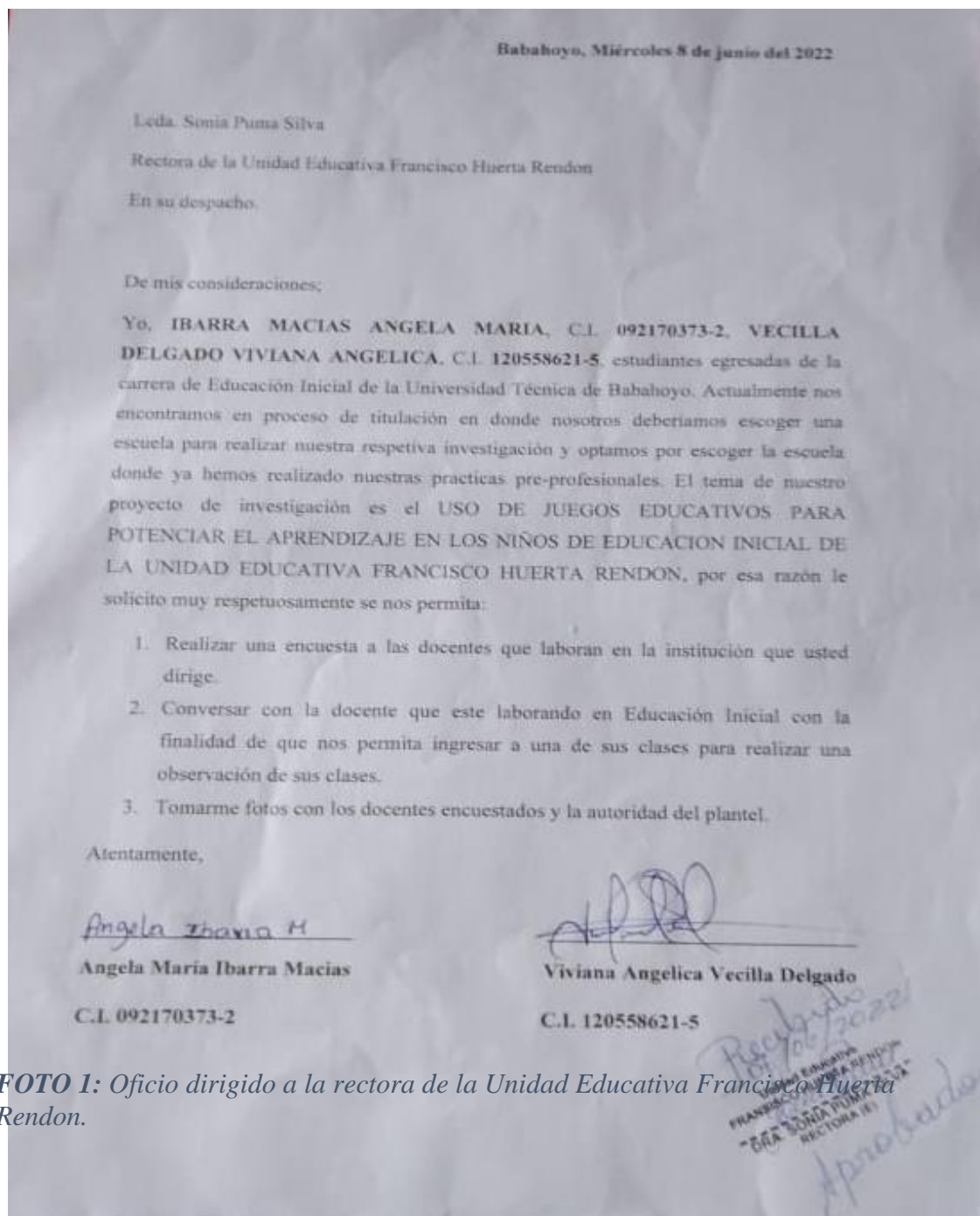


FOTO 1: Oficio dirigido a la rectora de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendon.



FOTO 2: *En el despacho de la rectora de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendon.*

FOTO 3: *Realizando la encuesta a la docente de educación inicial del paralelo "A".*



FOTO 4: *En el aula de clases con los estudiantes de educación inicial paralelo “A”*



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN INICIAL (REDISEÑADA)



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

EDUCACION INICIAL (REDISEÑADA)



Encuesta dirigida a los docentes del subnivel 2 de inicial del paralelo A, B, C y D de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendon.

Pregunta #1 ¿Considera usted que los juegos infantiles favorecen al desarrollo del niño de forma global?

Siempre

Casi siempre

Algunas veces

Muy pocas veces

Nunca

Pregunta #2 ¿Cree usted que el uso de los diferentes materiales para los juegos educativos puede ayudar en proceso de aprendizaje del niño?

Siempre

Casi siempre

Algunas veces

Muy pocas veces

Nunca

Pregunta #3 ¿Cree usted que los juegos educativos en la Educación Inicial contribuyen específicamente al aprendizaje constructivista del niño?

Siempre

Casi siempre

Algunas veces

Muy pocas veces

Nunca

Pregunta #4 ¿Conoce usted qué habilidades y destrezas el niño desarrolla mediante los juegos educativos?

Siempre



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN INICIAL (REDISEÑADA)



Casi siempre

Algunas veces

Muy pocas veces

Nunca

Pregunta #5 ¿Considera usted que una enseñanza adecuada a través de actividades lúdicas ayuda potenciar el aprendizaje en los niños de educación inicial?

Siempre

Casi siempre

Algunas veces

Muy pocas veces

Nunca

Pregunta #6 ¿Considera usted que es importante potenciar el aprendizaje en los niños?

Siempre

Casi siempre

Algunas veces

Muy pocas veces

Nunca

Pregunta #7 ¿Considera usted necesario un adecuado aprendizaje en los estudiantes mediante métodos de enseñanza?

Siempre

Casi siempre

Algunas veces

Muy pocas veces

Nunca



Pregunta #8 ¿Cree usted que la práctica es muy necesaria para el desenvolvimiento del aprendizaje en los niños?

Siempre

Casi siempre

Algunas veces

Muy pocas veces

Nunca

Pregunta #9 ¿Cree usted que sus niños tienen desarrollado habilidades y destrezas?

Siempre

Casi siempre

Algunas veces

Muy pocas veces

Nunca

Pregunta #10 ¿Apoyaría usted la implementación de actividades educativas orientadas a potenciar el aprendizaje en los niños?

Siempre

Casi siempre

Algunas veces

Muy pocas veces

Nunca



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN INICIAL (REDISEÑADA)



